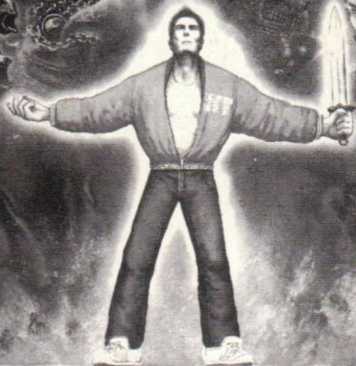
PLAYERS GUIDE





MYTH

Introduction

System 3 Software have created a new era in home and personal computer entertainment software. This has been achieved by combining the excitement of dynamic arcade action, breathtaking graphics and thrilling original music.

With an established insight into the game players' needs, we aim to bring you products that continue to set new standards for innovative design and give good value for your money. Having again achieved that goal, we are proud to present to you our new game . . . MYTH.

This atmospheric platform adventure through the mythological eras of time, casts you, the game's player, as the hero, settting the history books straight and stopping the spread of the mighty evil dameron.

We hope you get as much enjoyment from playing this exciting new product as we had in creating it and we look forward to entertaining you long into the future . . .



MYTH STORY

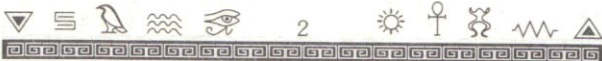
Magical tales of intrigue and mystery were spawned thousands of years ago, as the world's civilisations believed that mythological gods and demons carved out the way of the world. They were said to have dealt their own hand in the epic game of life and ruled their domains with cast iron law and powerful sorcery, not known to mere mortals. The subsequent fear of which enabled the gods to mould their own world, like an elaborate game of chess, and pre-ordain the fate and destiny of their minions.

The combination of ruling bodies kept the world in balance and laid the foundations of our history.

Only a mortal can attempt to change the eras of time.

An everyday lad lounges at his desk fully submerged in an article he reads aloud in his complex mind, about Medusa; the terrifying snakes that entwine her scalp, and the shivering coldness of her black-eyed stare as she turns courageous men to solid stone. The lad seems arrogantly amused with what he reads and curls his upper lip in an aggrieved sneer, signalling his resentment at the brash, uninformed way in which his favourite daydreams had been handled.

"This guy's a jerk", rolls off his silver tongue as he hurls the trash magazine into an overused bin. It seems near bursting with a hive of knowledgeable mythological drawings, screwed up and scribbed out, that weren't quite good enough or didn't depict how a certain fable was meant to annihilate all who dared challenge it or who didn't respect its vital role in the strategic game of life and history. He would spend hours thumbing through books and sketching the theories as he understood them, believing that mythology was for real, believing everything was there for a reason, believing that Titanic gods watched his every move and even played some of them for him so



as to ensure that foreseen destiny would indeed take its course.

This guy was hooked, at times he wore blinkers to everday life, or upset school teachers with his hankering on about myths and how they were the only history any of us need learn if we were to ensure the future turns of the world were in the right direction.

Maybe he seemed a little confused, strange to some teachers, but everyone warmed to him. He wore the right trainers, the right jeans, he hung out with the right guys, danced to the right music. His cockiness and arrogance was a lure to all the best girls in the school and his contempt for those who wouldn't listen to him, shielded him, and gave him a bigger following than the school football captain. This guy was happening, a hero to the younger kids, a thorn in the side of his history teachers and a real worry to his parents who had seen his obsession grow from a passing interest to the only supporting crutch his life seemed to be leaning on. This obsession wooed him to sleep at night and led him through everyday life with hypnotic effect. He couldn't wait to get home and lose himself in mythological literature, to draw his favourite characters and to dream of long-fought battles through time itself.

If only he knew. Word of his undying loyalty to mythology had not only spanned the length and breadth of the school playing fields and formed major points of discussion over school dinners, but had astonishingly penetrated the heavens.

The last remaining good Titans had been casting a hopeful net over our planet for some time, a global search that had them clammering for a mortal with character, cunning, and most of all, belief. These great universal dictators had swallowed their pride and had finally succumbed to the fact that their means of rulership was now rapidly becoming a laughing stock. Strong, steadfast beings who aggressively ruled the heavens, the seas, the land, were now in a state of panic.



The evil god Dameron had become a self-appointed leader, turning the skies black with rage and the seas red with the blood of many a god who dared to question his tyranny. Bloodbaths arose in the heavens, death was meeting those who refused to control their part of history in his way and the once seemingly solid temple of this history was now being severely rocked to its very foundations.

The law stated that the great gods could not interfere directly with the destiny of modern history, but that the world's future lay with its past and therefore by changing the past, Dameron will conquer the future and forever destroy mortal life.

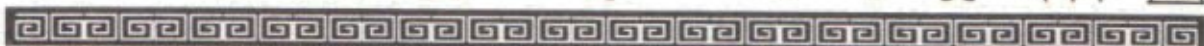
An encouraging fire engulfed the eras of time as they found who they were looking for and the discovery of a mortal with such a belief breathed tentative, if not premature, sighs of relief into the soul of our hopeful history.

They were to visit him in his sleep and bargain with his morality, convince him that his relentless pursuit of mythology was to be rewarded by actually meeting the gods he dreamt of, by battling the demons he scribbled on pieces of old paper, by solving the life and death riddles of ancient leaders. He must confront the twisted powers of Dameron and struggle through all the cornerstones of time, putting right the evil god's wrong doing and setting the wheels of our history in motion once again in the right direction.

They were to take him through all the mythological eras of time, including Roman, Greek, Norse, Viking and Egyptian. Then onwards towards the greatest challenge no mere mortal, except this one, could ever begin to contemplate, the final confrontation with Dameron. The world's future is at stake and must be brought back to tranquil normality. He must remember his arrogance, he must have faith in the prophecies he tried to enforce upon others.

He must believe that this is HISTORY IN THE MAKING!





LOADING INSTRUCTIONS

Set up your COMPUTER system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals – such as cartridges, printers, etc. are DISCONNECTED. Failure to do so may cause loading DIFFICULTIES.

1 If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of MYTH . . .

Connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN then Y, then RETURN again.

Insert the MYTH cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the data cassette player. The game should then load.

2 If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of MYTH . . .

Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN, then Y, then RETURN again.

Insert the MYTH disk into the disk drive, label side up. Now type LOAD"*",8,1 and hit RETURN. The game should then load.

3 If you are using your Amstrad CPC 464, 664, or 6128 with the cassette version of MYTH . . .

Switch your TV/monitor and computer ON.

If your computer has a bult-in disk-drive you should now connect a compatible cassette player to your computer. Then type 'I' symbol, press the SHIFT key and @ key together.

Insert the MYTH cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upwards and that the cassette is fully rewound.

Press the CTRL and small ENTER keys together, then press the PLAY button on your cassette player. The game should then load.

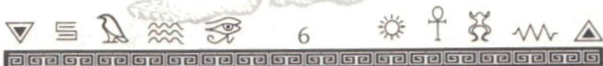
4 If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the diskette version of MYTH . . .

If your computer has a built-in cassette player, first switch your computer OFF and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and the computer ON. Then type ""disk and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from disk. To obtain the 'I' symbol, press the SHIFT key and '@' together.

Insert the MYTH diskette into your disk drive, label side up. Type RUN"DISC then hit the ENTER key.

5 If you are using your ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 with the cassette version of MYTH . . .

Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the



user manual.

If you are using a joystick then insert the necessary interfaces NOW.

Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert the MYTH cassette into the cassette player, with the cassette label marked "side one" facing upwards. Ensure that the cassette is fully rewound.

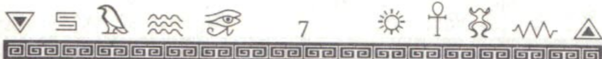
Type LOAD"" and then hit the ENTER key. Now press the PLAY button on your cassette player. The game should now load.

6 If you are using your Atari ST, Amiga or Spectrum +3 with the diskette version of MYTH . . .

Connect your disk drive to your computer – if your computer features a built-in disk drive you will not have to do this.

Insert the MYTH diskette into the disk drive, label side up. Switch your TV/monitor, computer and disk drive ON.

For ST and Amiga users the game will now load automatically. Spectrum +3 users should then press RETURN and the game will load automatically.



MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

MYTH is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your MYTH cassette in your data cassette player, or your MYTH disk in your disk drive, at all times during a session with the game. On screen, prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

When loading cassette versions of the game you will be prompted to turn over the tape, rewind fully and load the next level.

KEYBOARD CONTROLS

For C64, Amiga and Atari ST owners

Greater than/less than (on . and ,) – cycle through icons in window.

Space bar – Select weapon to use from middle window.

– Press at beginning of each level to continue with weapon.

P – Pause the game.

The game can only be played on these formats with a joystick.

For Spectrum and Amstrad owners

Space bar – Cycle through and select icon in window.

– Press again outwards to get back in the game.



Q – Left.
W – Right.
I – Up.
J – Down/small jump.
O – Fire.
H – Pause game.

If these keys prove unsuitable to some games players, there is an option to define the keys at the beginning of the game.

BASIC MOVEMENT

For Commodore 64, Amiga and Atari ST owners

HOP JUMP (CONTROLLABLE)

IN CONJUNCTION WITH RUNNING = RUNNING JUMP

IN CONJUNCTION WITH RUNNING = RUNNING JUMP

RUN LEFT

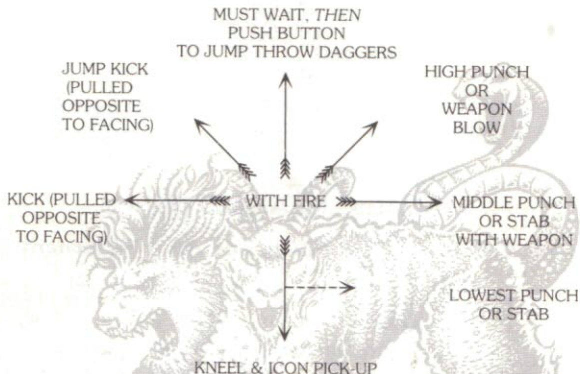
WITHOUT FIRE

RUN RIGHT

FORWARD LEAP

FIGHTING MOVEMENTS

For Commodore 64, Amiga and Atari ST owners

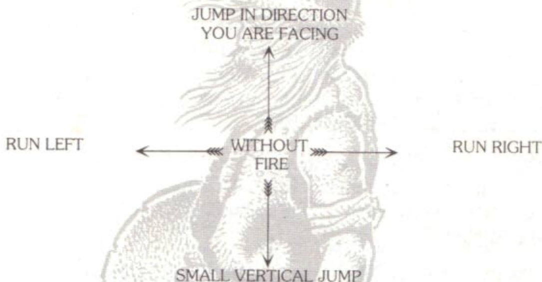


NOTE: DIrections are for facing right. When facingleft, reverse all directions

NOTE: Some weapons have to be worked with fire button in conjunction with joystick movement.

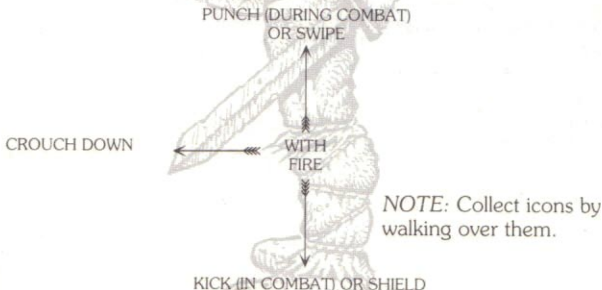
BASIC MOVEMENT

For Spectrum and Amstrad owners

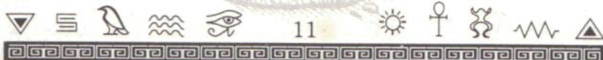


FIGHTING MOVEMENTS

For Spectrum and Amstrad owners



NOTE: Collect icons by walking over them.

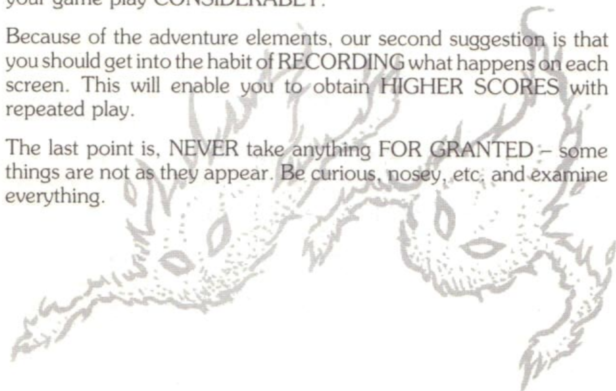


GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should MASTER are the JOYSTICK controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the COMPLEX MOVES the main character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play CONSIDERABLY.

Because of the adventure elements, our second suggestion is that you should get into the habit of RECORDING what happens on each screen. This will enable you to obtain HIGHER SCORES with repeated play.

The last point is, NEVER take anything FOR GRANTED – some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.



STATUS AREA DEFINITIONS

For Spectrum and Amstrad owners

STATUS AREA

SCORE	AMOUNT	ENERGY
LIVES	COLLECTED ITEMS	TELEPORT CONS

LIVES	–	Amount of lives (up to six).
SCORE	–	Current score.
AMOUNT	–	Shows the number of times the currently selected item can be used.
ITEMS	–	Shows what you are holding. Press space to select them, and left and right to move.
ENERGY	–	Shows your energy. When energy is low the man will pulse colours. When energy reaches zero a life is lost and energy reset to maximum.
TELEPORT ICONS	–	The amount of these you have collected so far. When all have been collected they will flash continuously to confirm that the master icon is on the map.

For Commodore 64, Amiga and Atari ST owners

STATUS AREA

SCORE	COLLECTED ITEMS	ENERGY	LIVES

SCORE – Current score.

ITEMS – Shows what have been collected. "greater than" and "less than" keys cycle through them. Space bar selects item in middle window to use.

ENERGY – Shows you energy as beads which change colour as it is drained. Resets to maximum once life is lost and game restarted.

LIFES – Appear in number form (up to nine).

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels, and are not necessarily the order in which you have to find them.

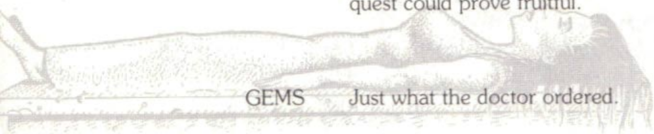
In the spirit of all good adventures . . . WE HAVE NOT TOLD YOU THE WHOLE STORY . . .

CLUES

For Spectrum and Amstrad owners

Collect all the "TELEPORT ICONS" to reveal a "MASTER ICON". This is then used on the "TELEPORT PAD" to get results.

CHEST	Treasure what you may find.
VASES	Take a welcome break and your quest could prove fruitful.
GEMS	Just what the doctor ordered.
HEART ITEM	Conserve your strength and realise your limitations.
DOVE	Be flightly and cause a major coo!
SKULLS	A burning desire brings out the devil in you.



MEDUSA	Head off in the right direction and open your eyes to all around you.
TRIDENT	Be a kill joy, two's company but three's a crowd.
SACK	As you journey onwards, remember you have certain statutory rights.
BOLTS	It all adds up to a lot, so save some for a rainy day.

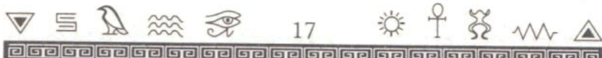
CLUES

For Commodore 64, Amiga and Atari ST owners

SWORD	Don't make any bones about the job in hand.
FIRE BOLTS	No need to harp on about it, just make them green with envy.



TRIDENT	Bring out the demon by killing the skeleton and knocking his skull in the flames. Once out, kill the demon with collected firebolts, these are limited, so use them wisely. The trident can only be used once, so be sure!
NYMPH	If she beckons approach with caution, you should come out a stronger player than before.
SHIELD	Once you have brought the Greeks to heel,their idols are brought crashing down to earth.
CHIMERA	Be a kill joy, two's company but three's a crowd.
MEDUSA	Head off in the right direction and open your eyes to all around you.
FIREBRAND	Alter yourself accordingly and give it some stick.



HEADDRESS — Useful when mummy's around, but if you get it wrong, tut, tut, tut.

CANOPIC JARS — You must retain order if you are to continue.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 01-886-5692
System 3 Software Limited
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG



MYTH

Introduction

System 3 Software a entamé une nouvelle ère dans le logiciel des loisirs pour les ordinateurs PC et les ordinateurs domestiques en combinant une action d'arcade dynamique et passionnante, des graphismes stupéfiants et une superbe musique originale.

Nous avons toujours eu une bonne idée des besoins des joueurs et notre but est de vous apporter des produits de valeur qui continuent à innover en matière de conception. Nous avons, une fois de plus, atteint ce but et c'est avec fierté que nous vous présentons notre nouveau jeu...MYTH.

Dans cette aventure sur plateforme atmosphérique qui se déroule à l'ère mythologique, vous êtes le héros qui remettez de l'ordre dans les livres d'histoire et arrêtez la propagation du mal par les dieux puissants.

Nous espérons que vous éprouverez autant de plaisir à jouer ce jeu que nous n'en avons eu à le créer et nous espérons également continuer à vous distraire ainsi aussi lontemps que possible...



L'HISTOIRE DE MYTH

Les histoires de magie et d'intrigue abondaient il y a des milliers d'années quand les civilisations mondiales croyaient que les dieux et démons mythologiques se partageaient les pouvoirs. On disait qu'ils contrôlaient le jeu épique de la vie et qu'ils dirigeaient leurs domaines d'une main de fer, grâce à une sorcellerie puissante qui n'était pas connue des simples mortels. L'atmosphère de peur ainsi engendrée permit aux dieux de former leur propre monde, tel un jeu d'échecs très complexe, et de décider à l'avance de la destinée de leurs laquais.

La combinaison de ces groupe de dirigeants maintint l'équilibre du monde et jeta les bases de notre histoire.

Seul un mortel peut essayer de changer les ères du temps...

Un garçon ordinaire est étalé devant son bureau, fasciné par un article au sujet de la Méduse que son esprit complexe lit à haute voix: "...les serpents terrifiants qui s'entortillent autour de son scalp, et le regard glacial de ses yeux noirs qui transforme les hommes courageux en pierres..." Le garçon fait une moue méprisante qui indique son mécontentement devant la manière indiscrète et mal informée dont a été traité l'héroïne de ses rêves.

"Mais c'est un pauvre type!" s'exclama-t-il de manière éloquente tout en balançant la revue à quatre sous dans une corbeille débordante. Celle-ci était pleine de dessins mythologiques bien documentés, froissés et raturés, qui n'étaient pas à la hauteur ou qui n'expliquaient pas comment une certaine fable était destinée à anéantir tous ceux qui osaient douter d'elle ou qui ne respectaient pas son rôle vital dans le jeu stratégique de la vie et de l'histoire. Le jeune homme passait des heures à parcourir des livres et à élaborer les théories qu'il avait en tête, persuadé que la mythologie était vraie, que tout chose avait sa raison d'être, que les dieux titaniques observaient chacun de ses



mouvements et qu'ils exécutaient même certains d'entre eux pour lui, de manière à assurer la marche du destin.

Ce garçon était un fanatique. Parfois, il avait des œillères qui l'empêchaient de voir la vie de tous les jours et il contrariait les professeurs avec ses éternelles histoires de myths qui, selon lui, représentaient la seule histoire que tout le monde devrait apprendre et qui garantiraient au monde un avenir meilleur.

Il paraissait peut-être un peu confus, étrange, à certains professeurs mais pour tout le monde, il était sympathique. Il portait les chaussures de sport et les jeans qu'il fallait, fréquentait les types bien élevés, dansait à la bonne musique. Son impudence et son arrogance attiraient les meilleures filles de l'école et son mépris pour ceux qui refusaient de l'entendre le protégeait, tel un bouclier, et le rendait plus fameux que le capitaine de l'équipe de football de l'école. Ce garçon était un héros pour les jeunes, une épine dans les pieds de ses professeurs d'histoire et un problème inquiétant pour ses parents qui avaient vu son obsession grandir d'un simple intérêt jusqu'à devenir le pivot central de sa vie. Cette obsession lui permettait de dormir la nuit et conférait un effet hypnotique à sa vie de tous les jours. Il avait hâte d'arriver chez lui et de s'immerser dans la littérature mythologique, de dessiner ses personnages favoris et de rêver de longues batailles livrées à travers les temps.

Si seulement il savait! Son inébranlable loyauté à la mythologie avait, non seulement fait le tour des terrains de jeu de l'école et était le sujet de discussions dans les réfectoires de l'école, mais avait aussi, singulièrement, atteint les cieux.

Les derniers bon Titans qui restaient promenaient leur regard sur notre planète depuis un bon bout de temps. Cette recherche globale les avait convaincu de la nécessité de trouver un mortel qui avait du caractère, qui était astucieux et, surtout, qui avait la foi. Ces célèbres



dictateurs universels avaient ravalé leur fierté et avaient finalement admis le fait que leur style de gouvernement avait rapidement fait d'eux la risée de tout le monde. Ces êtres puissants et résolus qui avaient fermement régnés sur les cieux, les mers et la terre étaient, à présent, pris de panique. Le méchant dieu Dameron, qui s'est proclamé chef à lui seul, rendit les cieux noirs de rage et les mers rouges du sang de plusieurs dieux qui avaient osé remettre en question sa tyrannie. Il y eu des bains de sang dans les cieux, la mort attendait tous ceux qui refusaient de contrôler leur part d'histoire comme le chef le voulait, et le temple de cette histoire, autrefois d'apparence solide, était, à présent, sérieusement ébranlé.

La loi déclarait que les grands dieux ne pouvaient pas intervenir directement dans la destinée de l'histoire moderne mais que l'avenir du monde reposait sur son passé. En modifiant donc le passé, Dameron pourrait alors conquérir l'avenir et détruirait à jamais la vie mortelle.

Un feu d'encouragement engloutit les ères du temps quand on découvrit le mortel qui avait la foi et que tout le monde cherchait. L'espoir renaissait pour l'histoire.

Les dieux le visiteraient dans son sommeil, feraient appel à sa moralité, réussiraient à le convaincre que sa quête implacable de la mythologie allait être récompensée en rencontrant les dieux même dont il avait rêvés, en affrontant les démons qu'il avait dessinés sur de vieux morceaux de papier, en trouvant les solutions des énigmes de vie et de mort des anciens leaders. Il aurait à affronter les pouvoirs pervertis de Dameron et à se battre dans tous les coins et les recoins du temps, réparant ainsi les méfaits du mauvais dieu et faisant de nouveau tourner la roue de l'histoire dans la bonne direction.

Les dieux le feraient passer à travers toutes les ères des temps mythologiques y compris les mythologies romaine, grecque,



norvégienne et égyptienne. Il devrait enfin relever le plus grand défi qu'aucun simple mortel (en dehors de lui-même) ne pourrait même contempler: Dameron en personne.

L'avenir du monde se joue. La paix doit régner de nouveau. Il doit se rappeler de son arrogance, il doit avoir foi en toutes les prophéties qu'il a essayées de faire croire aux autres.

Il doit croire que l'HISTOIRE EST EN TRAIN DE SE FAIRE.

NSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Organisez le système de votre ordinateur comme indiqué dans votre manuel de l'utilisateur. Assurez-vous que tous les périphériques non essentiels telles les cartouches, les imprimantes, etc, sont bien **débranchés,** autrement vous pourriez avoir des difficultés de chargement.

1 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version cassette de MYTH:

Branchez votre magnétophone des données et allumez votre ordinateur et moniteur TV.

Les utilisateurs de C128 doivent , à présent, sélectionner le mode C64 en tapant GO64, appuyer sur RETURN, taper Y puis appuyer sur RETURN de nouveau.

Introduisez la cassette MYTH dans le magnétophone des données, en vous assurant qu'elle est réembobinée jusqu'au début.

Tenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même

temps, puis appuyez sur la touche PLAY sur le magnétophone des données. Le jeu devrait alors se charger.

2 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version disque de MYTH:

Branchez votre unité de disques sur votre ordinateur et allumez

l'unité de disques, l'ordinateur et le moniteur TV. Les utilisateurs de C128 doivent, à présent, sélectionner le mode C64 en tapant GO64, appuyer sur RETURN, taper Y puis appuyer sur RETURN de nouveau. Introduisez le disque MYTH dans l'unité de disques, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez, à présent, LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu devrait alors se charger.

3 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de MYTH:

Allumez votre moniteur TV et votre ordinateur.

Si votre ordinateur a une unité de disques incorporée, vous devez, à présent, brancher un magnétophone compatible sur votre ordinateur. Tapez ensuite le symbole ' | ' et appuyez sur la touche SHIFTet @ en même temps.

Introduisez la cassette MYTH dans le magnétophone, l'étiquette marquée 'Side One' (face 1) faisant face vers le haut. Assurez-vous qu'elle est réembobinée jusqu'au début.

Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone. Le jeu devrait alors se charger.

4 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de MYTH:

Si votre ordinateur a un magnétophone incorporé, éteignez d'abord votre ordinateur puis branchez une unité de disques compatible sur votre ordinateur. Allumez l'unité de disques et l'ordinateur. Tapez “”disk et appuyez sur RETURN. Votre ordinateur est maintenant prêt à charger des données de votre disquette. Pour obtenir le symbole ' | ', appuyez sur SHIFT et @ en même temps.

Introduisez la disquette MYTH dans l'unité de disques, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez RUN"DISK" puis appuyez sur la touche ENTER.

5 Si vous utilisez votre ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 avec la version cassette de MYTH:

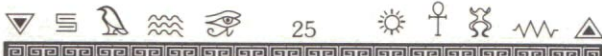
Branchez votre magnétophone comme indiqué dans le manuel de l'utilisateur.

Vu que vous utilisez un manche à balai, introduisez les interfaces nécessaires **MAINTENANT**.

Allumez le moniteur TV, le magnétophone et l'ordinateur. Si votre Sectrum affiche à présent un écran de menus, vous pouvez sélectionner avec Basic 48K ou 128K.

Introduisez la cassette MYTH dans le magnétophone, l'étiquette marquée 'Side One' (face 1) faisant face vers le haut. Assurez-vous qu'elle est réembobinée jusqu'au début.

Tapez LOAD"" et appuyez sur RETURN. Appuyez ensuite sur le bouton PLAY de votre magnétophone. Le jeu devrait maintenant se charger.



6 Si vous utilisez votre Atari ST, Amiga ou Spectrum +3 avec la version disquette de MYTH:

Branchez votre unité de disques sur votre ordinateur. Si votre ordinateur a une unité de disques incorporée, vous n'aurez pas à exécuter cette dernière opération.

Introduisez la disquette MYTH dans l'unité de disques, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Allumez votre moniteur TV, ordinateur et unité de disques.

Pour les utilisateurs de ST et Amiga, le jeu se chargera maintenant

automatiquement. Les utilisateurs de Spectrum +3 doivent appuyer sur RETURN pour que le jeu se charge automatiquement.

INSTRUCTIONS POUR CHARGEMENTS MULTIPLES

MYTH est un jeu à chargements multiples. Chaque niveau se charge après que vous ayez terminé le niveau précédent. Ceci signifie que pour avoir un jeu ininterrompu, vous DEVEZ laisser votre cassette MYTH dans votre magnétophone de données ou votre disque MYTH dans votre unité de disques pendant toute la durée d'une séance de jeu. Des indications apparaîtront sur l'écran, une fois que vous avez terminé un niveau, pour vous dire ce qu'il faut faire ensuite.

Quand vous chargez des versions cassette du jeu, on vous demandera de retourner la cassette, réembobiner jusqu'au début et charger le niveau suivant.



COMMANDES DE CLAVIER

Pour Utilisateurs de C64, Amiga et Atari ST

Plus grand que/plus petit que (sur . et ,)	-	tourner autour des icônes de la fenêtre
Barre d'espacement	-	sélectionner les armes à utiliser de la fenêtre du milieu
	-	appuyer au début de chaque niveau pour continuer avec l'arme
P	-	Mettre le jeu en pause

Le jeu ne peut être joué sur ces formats qu'avec un manche à balai.

Pour Utilisateurs de Spectrum et Amstrad

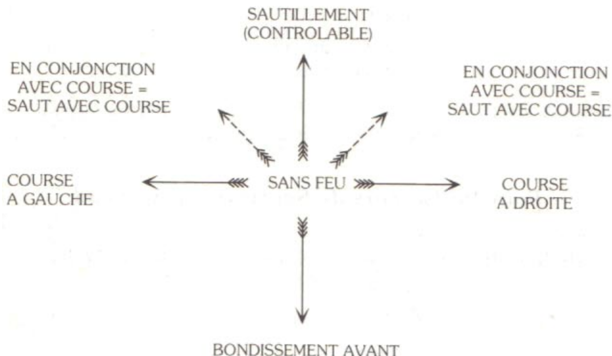
Barre d'espacement	-	Tourner autour des icônes de la fenêtre sélectionner
	-	Appuyer de nouveau pour retourner au jeu
Q	-	Gauche
W	-	Droite
I	-	Haut
J	-	Bas/petit saut
O	-	Feu
H	-	Mettre le jeu en pause

Si ces touches ne s'avéraient pas satisfaisantes pour certains jeux, il y a, au début du jeu, une option servant à définir les touches.



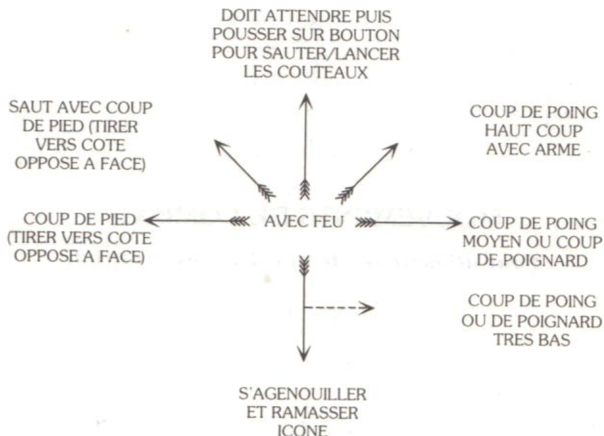
MOUVEMENTS DE BASE

Pour les utilisateurs de Commodore 64, Amiga et Atari ST



MOUVEMENTS DE COMBAT

Pour les utilisateurs de Commodore 64, Amiga et Atari ST

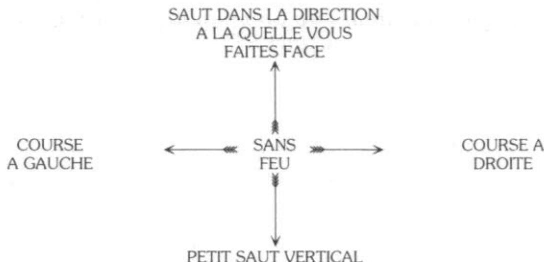


NOTE: Ces Directions sont pour face a droite. Pour face a gauche, inversertoutes les directions.

NOTE: Certaines armes fonctionnent avec bouton feu en conjonction avec les mouvements de manche à balai.

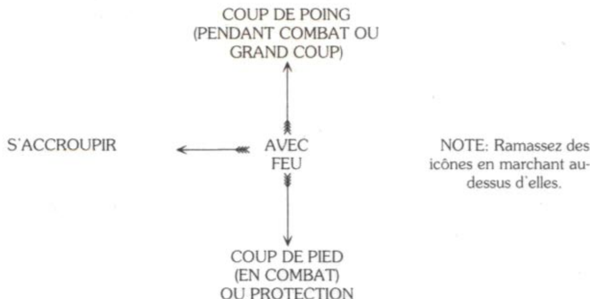
MOUVEMENT DE BASE

Pour utilisateurs de Spectrum et Amstrad



MOUVEMENTS DE COMBAT

Pour utilisateurs de Spectrum et Amstrad



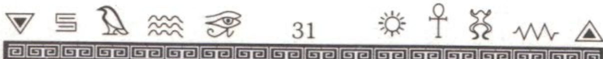
NOTE: Ramassez des icônes en marchant au-dessus d'elles.

CONSEILS GENERAUX

Les premiers aspects du jeu que vous devez MAITRISER sont les commandes de manche à balai. La nature hautement interactive du jeu est nécessaire à cause de certains MOUVEMENTS COMPLEXES que le personnage principal doit exécuter. Une bonne maîtrise des commandes améliorera votre niveau technique dans le jeu considérablement.

A cause des éléments d'aventure, notre deuxième suggestion est que vous devriez vous habituer à ENREGISTRER ce qui se passe sur chaque écran. Ceci vous permettra d'obtenir des SCORES PLUS ELEVES à force de jouer.

Le dernier conseil est de ne JAMAIS mésestimer les choses. Certaines ne sont pas comme elles apparaissent. Soyez curieux. Examinez tout.



DEFINITIONS DE LA ZONE DES STATUTS

Pour utilisateurs de Spectrum et Amstrad

ZONE DES STATUTS

SCORES	QUANTITE	ENERGIE
VIES	ARTICLES RAMASSES	ICONES DE TELEPORT

LIVES (Vies)	Indique le nombre de vies (jusqu'à 6)
SCORE	Score courant
AMOUNT (Quantite)	Indique le nombre de fois que l'on peut utiliser l'article couramment sélectionné
ITEMS (articles)	Montre ce que vous avez en main. Appuyez sur Espacement pour pour les sélectionner et sur Gauche et Droite pour bouger.
ENERGY (Energie)	Montre votre énergie. Quand elle est basse, l'homme envoie des impulsions en couleur. Quand elle atteint zéro, vous perdez une vie et l'énergie est remise au niveau maximum.
TELEPORT ICONE (Icône de téléport)	Le nombre d'icônes ramassées jusqu'à présent. Une fois toutes ramassées, ces icônes clignoteront continuellement pour confirmer que l'icône maîtresse est sur la carte.



Pour Utilisateurs de Commodores 64, Amiga et Atari ST

ZONE DES STATUTS

SCORE	ARTICLES RAMASSES	ENERGIE	VIES

SCORE	Score courant
ITEMS (articles)	Montre les articles ramassés. Les touches > et < vous font tourner autour d'eux. La barre d'espacement sélectionne les articles à utiliser de la fenêtre du milieu.
ENGERGY (Energie)	Votre énergie est indiquée par des perles qui changent de couleur à mesure qu'elle s'épuise. Elle remonte au niveau maximum quand vous perdez une vie et le jeu recommence.
LIVES (Vies)	Apparaissent sous forme de chiffres (jusqu'à 9).

Voici des indices concernant certains des objets et risques que vous rencontrerez dans vos voyages. Ils ne sont pas nécessairement dans l'ordre dans lequel vous les rencontrerez.

Conformément à l'esprit de tout jeu d'aventures, NOUS NE VOUS AVONS PAS TOUT DIT...



INDICES

Pour les utilisateurs de Spectrum et Amstrad:

Ramassez tous les "TELEPORT ICONS" (Icônes de téléport) pour faire apparaître un "MASTER ICON" (Icône Maîtresse). Pour obtenir les résultats qu'il faut, la MASTER ICON est ensuite utilisée sur la Rampe de Téléport ou "TELEPORT PAD".

COFFRE — trésor que vous pourriez découvrir.

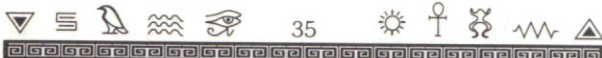
VASES — faites une pause bien méritée et votre quête pourrait s'avérer fructueuse.

GEMMES — exactement ce que le docteur a prescrit.

ARTICLES DU CŒUR — préservez votre force et sachez bien vos limites.

COLOMBE — soyez étourdi et vous causerez un grand roucoulement!!

CRANES	un désir brûlant vous donne un comportement diabolique.
MEDUSE	allez dans la bonne direction et ouvrez les yeux à tout ce qui se trouve autour de vous.
TRIDENT	gâchez tout; deux c'est bon mais trois c'est trop!
SAC	quand vous voyagez, rappelez-vous que vous avez certain droits statutaires.
BOULONS	ils peuvent être utiles un de ces quatre; mettez donc quelques-uns de côté.



INDICES

Pour utilisateurs de Commodore 64, Amiga et Atari ST:

EPEE	prenez votre tâche à bras le corps.
BOLIDES	n'en parlez pas trop, faites-les crever de jalousie.
TRIDENT	faites sortir le démon en tuant le squelette et en jetant son crâne au feu. Une fois le démon sorti, tuez-le avec les bolides ramassés. Vous n'en avez pas des tas; utilisez-les donc avec soin. Le trident ne peut être utilisé qu'une seule fois; faites attention!
NYMPHE	si elle vous fait signe d'approcher, faites-le avec soin: vous devriez en ressortir un meilleur joueur.
BOUCLIER	une fois les Grecs matés, les idoles se brisent par terre.

TRIDENT	gâchez tout; deux c'est bon mais trois c'est trop!
MEDUSE	allez dans la bonne direction et ouvrez les yeux à tout ce qui se trouve autour de vous.
TISON	changez en conséquence et n'y allez pas de main morte.
APPUIE-TETE	utile quand maman n'est pas dans les parages, mais si jamais ça colle pas, aïe, aïe, aïe!
JARRES CANOPIQUES	Vous devez conserver l'ordre si vous voulez continuer.

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout vote hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Customer Enquiries/Technical Support 01-886-5692
System 3 Software
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG



EINFÜHRUNG

Durch die Vereinigung von aufregender, dynamischer Arcade-Action, atemberaubenden Bildern und spannender Originalmusik ist es System 3 Software gelungen, auf dem Gebiet der unterhaltenden Heimcomputer-Software ein neues Zeitalter anzubrechen.

Da wir schon seit vielen Jahren Erfahrungen mit den Bedürfissen des Spielers haben, ist es unser Ziel, Produkte zu liefern, die neue Maßstäbe für innovatives Design setzen und die ihr Geld wert sind. Nachdem wir unser Ziel wieder erreicht haben, sind wir stolz darauf, Ihnen das neue Spiel vorstellen zu dürfen .....MYTH.

In diesem atmosphärischen Platform-Abenteuer, das sich durch mythologische Zeiten erstreckt, ist der Spieler der Held, der die Geschichte umschreibt und die Bedrohung durch die bösen Kräfte der mächtigen Götter abwendet.

Wir hoffen, daß Ihnen das Spielen dieses spannenden Abenteuers ebensoviel Spaß macht, wie uns das Entwerfen, und wir freuen uns darauf, Sie auch in der Zukunft unterhalten zu dürfen.



MYTH STORY

Vor tausenden von Jahren, als die Bevölkerung der Welt glaubte, daß mythologische Götter und Dämonen die Geschicke der Welt bestimmten, wurden magische Geschichten ersonnen, die von Intrigen und Geheimnissen erzählten. Man sagte, die Götter bestimmten das epische Spiel des Lebens und regierten ihre Domänen mit eiserner Hand und machtvoller Zauberei, die den Sterblichen nicht bekannt war. Die daraus resultierende Angst versetzte die Götter in die Lage, ihre eigene Welt zu formen, in der sie das Schicksal und das Los ihrer Günstlinge wie in einem kunstvollem Schachspiel bestimmten.

Durch die Zusammensetzung der herrschenden Kräfte wurde die Welt im Gleichgewicht gehalten und die Grundlagen unserer Geschichte gelegt.

Nur ein Sterblicher kann es wagen, die Zeitalter zu ändern.

Ein ganz normaler Junge sitzt völlig versunken in einen Artikel über Medusa, den sein vielschichtiger Geist laut vorliest, an seinem Schreibtisch: die schrecklichen Schlangen, die sich um ihren Kopf winden und und die schauderende Kälte eines Blickes aus ihren schwarzen Augen, mit dem sie mutige Männer in Stein verwandelt. Seine Lektüre amüsiert den Jungen auf fast schon arrogante Weise, und er kräuselt sein Lippen zu einem bedauernden Hohnlächeln, das seinen Ärger darüber zeigt, wie dreist und uninformiert mit seinen Lieblingstagträumen umgegangen wird.

"Was für ein Dummkopf", entfährt es ihm als er das Schundmagazin in einen überquellenden Abfalleimer wirft. Der Eimer platzt schon beinahe vor lauter kenntnisreichen mythologischen Zeichnungen, die durchgestrichen oder übermalt sind, so als wären sie nicht gut genug, oder schilderten nicht genau, wie ein bestimmte Sage dazu



bestimmt war, alle diejenigen zu vernichten, die sie herauszufordern wagten oder ihre ausschlaggebende Rolle im Spiel des Lebens und der Geschichte nicht akzeptierten. Er verbrachte Stunde um Stunde damit, durch Bücher zu blättern und ihre Theorien aufzuzeichnen, so wie er sie verstand. Er glaubte an Mythologie. Er glaubte, daß alles aus einem bestimmten Grund existierte. Er glaubte, daß die Titanen jede seiner seiner Bewegungen beobachteten und sogar einige für ihn planten, so daß sich ein vorhergesehenes Schicksal erfüllen konnte.

Dieser Junge war besessen, manchmal trug er Scheuklappen und sah die Realität nicht mehr. In der Schule verärgerte er die Lehrer mit seinem ewigen Gerede von Mythen und warum sie die einzige Geschichte wären, die wir lernen müßten, wenn wir die Zukunft der Welt in die richtigen Bahnen lenken wollten.

Vielleicht erschien er einigen Lehrern ein bißchen verwirrt und merkwürdig, aber jeder mochte ihn gerne. Er trug die richtigen Schuhe, die richtigen Jeans, hing mit den richtigen Typen rum und tanzte zur richtigen Musik. Die beliebtesten Mädchen in der Schule fühlten sich von seiner Großspurigkeit und Arroganz angezogen, und seine Verachtung für diejenigen, die nicht auf ihn hören wollten, schützte ihn und gab ihm eine größere Anhängerschaft als dem Kaptain der Schulfußballelf. Der Junge war ein Ereignis, für die jüngeren Kinder ein Held, für seine Geschichtslehrer ein Dorn im Auge und für seine Eltern, die seine Besessenheit von einem vorübergehenden Interesse zu der einzigen sicheren Stütze, auf der sein Leben ruhte, hatten wachsen sehen, eine Sorge. In der Nacht umwarb ihn seine Besessenheit im Schlaf und am Tage versetzte sie ihn in einen hypnotischen Zustand. Er konnte es nicht abwarten nach Hause zu kommen und sich in mythologischer Literatur zu verlieren, seine Lieblingshelden zu zeichnen und von langen Kämpfen durch die Zeit zu träumen.

Wenn er nur wüßte. Seine unerschütterliche Treue zur Mythologie hatte sich nicht nur in der Schule herumgesprochen, und war nicht nur während des Schulmittagessens diskutiert worden, sondern war erstaunlicherweise auch im Himmel bekannt geworden.

Der letzte der guten Titanen hatte seit einiger Zeit ein Netz der Hoffnung über unseren Planeten gespannt, eine weltweite Suche nach einem Sterblichen, der Charakter hat, klug ist und vor allen Dingen Glauben besitzt. Diese großen Diktatoren des Universums hatten ihren Stolz hinuntergeschluckt und sich der Tatsache gebeugt, daß ihre Herrschaft in steigendem Maße zum Gespött verkommen war. Starke, standhafte Wesen, die kämpferisch den Himmel, die Meere und das Land beherrscht hatten, waren nun von Panik befallen. Der böse Gott, Dameron, hatte sich selbst zum Führer ernannt, und er färbte den Himmel schwarz mit seinem Zorn und die Meere rot mit dem Blut vieler Götter, die seine Herrschaft in Frage gestellt hatten. Im Himmel fanden Blutbäder statt, der Tot traf diejenigen, die sich weigerten ihren Teil in der Geschichte nach seinem Willen zu kontrollieren, und der einst so solide erscheinende Tempel unserer Geschichte wurde in seinem Grundfesten erschüttert.

Das Gesetz will es, daß die großen Götter nicht direkt in das Schicksal der Zeitgeschichte eingreifen können, sondern daß die Zukunft der Welt nur über deren Vergangenheit erreicht werden kann. Wenn es Dameron gelingt, die Vergangenheit zu verändern, wird er damit die Zukunft beherrschen und sterbliches Leben für immer vernichten.

Ein Feuer des Mutes verschlang die Geschichte, als sie den fanden, den sie gesucht hatten. Die Entdeckung eines Sterblichen mit so großem Glauben ließ die Seele unserer hoffnungsvollen Geschichte vorsichtig, wenn nicht verfrüht, aufatmen.

Sie würden ihn im Schlaf besuchen, seine Sterblichkeit davon überzeugen, daß seine nicht nachlassende Beschäftigung mit



Mythologie belohnt werden würde: daß er die Götter, von denen er träumte wirklich treffen würde, daß er mit den Dämonen, die er auf altes Papier zeichnete, kämpfen würde, daß er die lebensgefährlichen Rätsel der alten Führer lösen würde. Er sollte sich den unredlichen Mächten Damerons stellen, sich durch die Grundsteine der Zeit kämpfen und die Verbrechen des bösen Gottes wieder gutmachen. Er müßte das Rad unserer Geschichte wieder in die richtige Richtung lenken.

Sie würden ihn durch alle Zeiten der Mythologie führen, zu den Römern, Griechen, Nowegern, Wikingern, und Ägyptern. Dann weiter zur der größten Herausforderung, die kein Sterblicher, außer dem Erwählten überhaupt erwägen könnte, die letztendliche Konfrontation mit Dameron.

Die Zukunft der Welt steht auf dem Spiel und soll wieder einen friedlichen Normalzustand erreichen. Er muß sich seiner Arroganz erinnern, er muß an seine Prophezeiungen, die er anderen aufzwingen wollte, glauben.

Er muß daran glauben, daß so GESCHICHTE GESCHRIEBEN WIRD!



MYTH

Ladeanweisungen

Das Computersystem so wie im Benutzerhandbuch beschrieben aufstellen. Alle unnötigen Geräte, wie Steckmodule, Drucker usw. sollten entfernt werden. Bei Nichtbeachtung können Ladeschwierigkeiten entstehen.

1 Bei Benutzung eines Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von MYTH ...

Datenkassettenspieler anschließen und Computer und TV/ Monitor anschalten. C128-Besitzer sollten nun den C64-Modus wählen, indem sie GO64 eintippen, die RETURN-Taste drücken, dann Y, dann wieder RETURN.

MYTH-Kassette in den Datenkassettenspieler einführen und versichern, daß sie ganz zurückgespult ist.

Gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenspieler drücken. Das Spiel sollte sich dann aufladen.

2 Bei Benutzung eines Commodore 64/128 mit einer Disketten-Version von MYTH ...

Das Diskettenlaufwerk mit dem Computer verbinden und das Laufwerk, den Computer und den TV/Monitor anschalten. C128 Besitzer sollten nun den C64-Modus wählen, indem sie GO64 eintippen, RETURN drücken, dann Y, dann wieder RETURN.



Die MYTH-Diskette jetzt in das Diskettenlaufwerk einführen, die Beschriftung nach oben. LOAD"*",8,1 tippen und RETURN drücken. Das Spiel sollte sich nun aufladen.

3 Bei Benutzung von Amstrad CPC 464, 664, oder 6128 mit der Kassettenversion von MYTH ...

TV/Monitor und Computer einschalten.

Wenn der Computer ein eingebautes Laufwerk hat, sollte nun ein kompatibler Kassettenspieler mit dem Computer verbunden werden. Dann '|' tippen, die SHIFT-Taste und @ zusammen drücken.

Die MYTH-Kassette in den Kassettenspieler einführen. Die Kassettenseite mit der Beschriftung 'Side One' (eins) muß nach oben schauen und sie muß ganz zurückgespult sein.

Die CTRL-Taste und die kleinen ENTER-Tasten zusammen drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenspielers drücken. Das Spiel sollte sich dann aufladen.

4 Bei Benutzung des Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von MYTH ...

Wenn der Computer einen eingebauten Kassettenspieler hat, zuerst den Computer ausschalten und ein kompatibles Diskettenlaufwerk mit dem Computer verbinden. Nun das Laufwerk und den Computer einschalten. Dann ""disk tippen und RETURN drücken. Nun ist der Computer bereit, Daten von der Diskette zu laden. Um das '|' Symbol zu bekommen, die SHIFT-Taste und '@' zusammen drücken.

Die MYTH-Diskettte ins Laufwerk einführen, die Beschriftung nach oben. RUN"Disc tippen, dann die ENTER-Taste drücken.

5) Bei Benutzung von ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 mit der Kassettenversion von MYTH ...

Kassettenspieler so wie im Benutzerhandbuch beschrieben anschließen.

Bei Benutzung eines Joysticks, die nötigen Interfaces jetzt einführen.

TV/Monitor, Kassettenspieler und Computer einschalten. Wenn der Spectrum jetzt ein Menü zeigt, kann man die Auswahl mit 48K oder 128K Basic treffen.

Die MYTH-Kassette in den Kassettenspieler einführen. Die Kassettenseite mit der Aufschrift eins muß nach oben schauen, und sie muß zurückgespult sein.

LOAD"" tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenspielers drücken. Das Spiel sollte sich nun aufladen.

6 Bei Benutzung von Atari ST, Amiga oder Spectrum +3 mit der Diskettenversion von MYTH ...

Das Diskettenlaufwerk mit dem Computer verbinden - falls er ein eingebautes Diskettenlaufwerk hat, entfällt dies.

Die MYTH-Diskette in das Laufwerk einführen, die Beschriftung nach oben. TV/Monitor, Computer und Diskettenlaufwerk einschalten.

Bei Benutzung von ST und Amiga wird sich das Spiel jetzt automatisch aufladen. Bei Benutzung von Spectrum+3 muß nun RETURN gedrückt werden, damit sich das Spiel automatisch auflädt.

MEHRFACHE LADEINSTRUKTIONEN

MYTH ist ein mehrfach ladbares Spiel. Jede Stufe wird aufgeladen werden, wenn die vorhergehende abgeschlossen ist. Das heißt, wenn man ein fortlaufendes Spiel genießen möchte, muß man während einer ganzen Spielsitzung die MYTH-Kassette im Datenkassettenspieler, oder die MYTH-Diskette im Laufwerk lassen. Nach Abschluß einer Stufe werden auf dem Bildschirm Hinweise erscheinen, was als nächstes zu tun ist.

Bei Benutzung von Kassettenversionen des Spieles werden Hinweise erscheinen, das Band umzudrehen, ganz zurückzuspulen und die nächste Stufe aufzuladen.

TASTATURSTEUERUNG

Für C64-, AMIGA- und ATARI ST-Benutzer

Größer als/kleiner als (auf . und,)	-	Durch Icons im Fenster fahren
Leertaste	-	Waffe wählen, um vom Mittel
	-	fenster zu wählen.
P	-	Pause

Das Spiel kann bei diesem Formaten nur mit Joystick gespielt werden.



Für SPECTRUM- und AMSTRAD-Benutzer

Leertaste	-	Durchfahren und Icons im Fenster wählen.
	-	Wieder drücken, um ins Spiel zurückzukommen.
Q	-	Links
W	-	Rechts
I	-	Hoch
J	-	Runter/kleiner Sprung
O	-	Feuer
H	-	Spielpause

Falls diese Tasten für einige Spiele nicht passen sollten, gibt es die Möglichkeit, sie am Anfang des Spieles zu definieren.

GRUNDBEWEGUNGEN

Für Commodore 64-, Amiga- und Atari ST-Besitzer

SPRUNG (KONTROLLIERBAR)

IN VERBINDUNG
MIT RENNEN
= SPRINGSPRUNG

IN VERBINDUNG
MIT RENNEN
= SPRINGSPRUNG

NACH
LINKS RENNEN

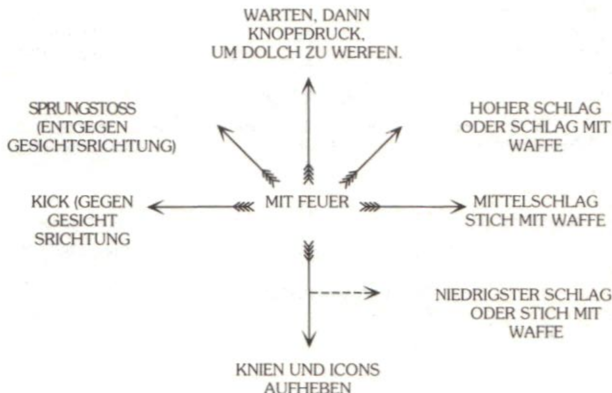
OHNE
FEUER

NACH
RECHTS RENNEN

VORWÄRTSSPRUNG

KAMPFBEWEGUNGEN

Für Commodore 64-, Amiga- und Atari ST-Besitzer

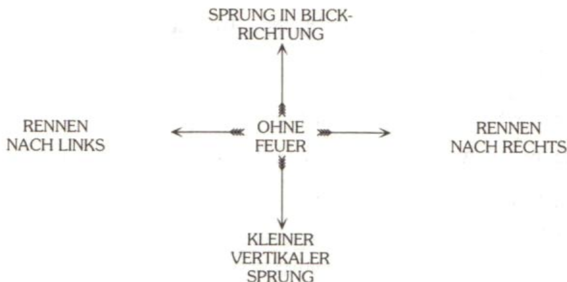


Beachten: Richtungsangaben sind für rechts, bei links werden sie andersrum ausgeführt.

Beachte: Einige Waffen müssen mit Feuerknopf in Verbindung mit Joystickbewegung benutzt werden.

GRUNDBEWEGUNGEN

Für Spectrum- und Amstrad-Besitzer

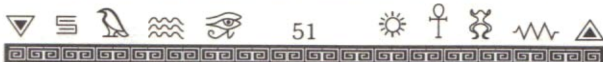


KAMPFBEWEGUNGEN

Für Spectrum- und Amstrad-Besitzer



Beachte: Icons sammeln, indem man über sie läuft.

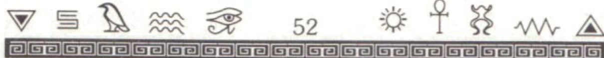


ALLGEMEINE HINWEISE

Die vielfältigen Aspekte des Spieles, die gemeistert werden sollen, werden mit dem Joystick kontrolliert. Die hochgradig interaktive Natur des Spieles erfolgt aus den komplexen Spielzügen, die der Spieler leisten muß. Ein hohes Kompetenzniveau bei der Stuerung wird die Spielchancen erheblich verbessern.

Wegen der Abenteuerelemente im Spiel besteht unser zweiter Tip darin, alles, was auf jedem Bildschirm geschieht, aufzuzeichnen. Dadurch kann man beim nächsten Spieldurchgang eine höhere Punktzahl erreichen.

Ein letzter Tip: niemals irgendetwas als selbstverständlich hinnehmen, der Schein trügt oft. Neugierig sein, rumschnüffeln und alles genau untersuchen.



STATUSGEBIET: DEFINITIONEN

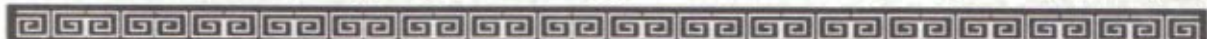
Für Spectrum- und Amstrad-Besitzer

Statusgebiet

PUNKTZAHL	BETRAG	ENERGIE
LEBEN	GESAMMELTE GEGENSTÄNDE	TELEPORT-ICONS

Leben:	Anzahl der Leben (bis sechs)
Punktzahl:	Momentane Punktzahl
Betrag:	Zeigt, wie oft der momentan gewählte Gegenstand benutzt werden kann.
Gegenstände:	Zeigt, was man in der Hand hält. Leertaste drücken, um es zu wählen, und rechts und links, um es zu bewegen.
Energie:	Zeigt den Energiestand an. Wenn er niedrig ist, wird die Farbe des Mannes pulsieren. Wenn Null erreicht ist, wird ein Leben verloren und der Energiestand ist wieder maximal.
Teleport-Icons:	Die Anzahl der bisher gesammelten Icons. Wenn alle eingesammelt worden sind, werden sie immerzu aufleuchten, um zu bestätigen, daß das Haupticon eingezeichnet ist.



Für Commodore 64-, Amiga- und Atari ST-Besitzer

Statusgebiet

PUNKTZAHL	GESAMMELTE GEGENSTÄNDE	ENERGIESTAND	LEBEN

Punktzahl:	Momentane Punktzahl
Gegenstände:	Zeigt, was gesammelt wurde. Größer als-, kleiner als-Tasten, heben sie hervor. Mit der Leertaste werden sie im mittleren Fenster gewählt.
Energie:	Wird durch Perlen gezeigt, die bei Änderung der Energie die Farbe ändern. Geht auf Maximum- Stand zurück, wenn ein Leben verloren wird, und das Spiel wieder angefangen wird.
Leben:	Erscheinen als Zahlen (bis zu neun)

Die folgenden Hinweise zeigen einige der Gegenstände und Gefahren, die während der Reise warten, aber sie sind nicht unbedingt in der richtigen

Reihenfolge ihres Auftretens angegeben.

Und im Sinne jedes guten Abenteurers ist das natürlich noch nicht die ganze Geschichte.



HINWEISE

Für Spectrum- und Amstrad-Besitzer

Alle TELEPORT-ICONS sammeln, um das MEISTERICON zu offenbaren. Dies wird dann benutzt, um auf dem TELEPORT PAD zu Ergebnissen zu kommen.

CHEST (KISTE):

Ein Schatz, denn man vielleicht findet.

VASES (VASEN):

Willkommene Pause und die Suche sollte sich lohnen.

GEMS (EDELSTEINE):

Was der Doktor verschrieben hat.

HEART ITEM

Die Kräfte richtig einsetzen und die Grenzen

(HERZ GEGENSTAND):

kennen.



DOVE (TAUBE):

Flatterhaft sein und Aufregung im Taubenschlag verursachen.

SKULLS (SCHÄDEL):

Ein brennendes Verlangen macht Sie zum Teufel

MEDUSA: In die richtige Richtung abbiegen und die Augen offenhalten.

TRIDENT (DREIZACK):

Spielverderber sein; zwei ist Spaß, aber drei ist zuviel.

SACK (SACK):

Während der Reise nicht vergessen: es gibt verbriefte Rechte.

BOLT (STRAHL):

Sie sammeln sich an, also welche für magere Zeiten aufheben.

HINWEISE

Für Commodore 64-, Amiga- und Atari ST-Besitzer

SWORD (SCHWERT):

Aus der Angelegenheit kein Geheimnis machen

FIREBOLTS

Kein Grund zu lamentieren, lassen Sie sie vor

(FEUERSTRAHL):

vor Neid erblassen.

TRIDENT (DREIZACK):

Den Dämonen hervorlocken, indem das Skelett getötet wird und der Schädel in die Flammen geworfen wird. Der Dämon wird dann mit den gesammelten Feuerstrahlen getötet; ihre Anzahl ist begrenzt, also Vorsicht! Der Drei-zack kann nur einmal benutzt werden, also doppelte Vorsicht!

NYMPH (NYMPHE):

Wenn sie winkt, sich vorsichtig nähern, man sollte danach ein stärkerer Spieler sein.

SHIELD (SCHILD):

Wenn die Griechen einmal spuren, werden ihre Idole zu Trümmern gemacht.

TRIDENT (DREIZACK):

Spielverderber sein; zwei macht Spaß, aber drei ist zuviel.

MEDUSA: In die richtige Richtung abbiegen und die Augen offenhalten.

FIREBRAND (FEUERBRAND):

Sich entsprechend ändern und Feuer zulegen.

HEADRESS

Nützlich, wenn Mamma dabei ist, aber wenn man es falsch macht, ts, ts, ts.

CANOPIC JARS (KRÜGE):

Die Reihenfolge beibehalten, wenn man weitermachen will.

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qaulität unserer Produkte zu verbessern und stellen hohe Ansprüche an unsere Vertigungskontrolle, bevor Sie das Produkt erwerben. Sollten Sie troizdem Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit größter Wahrscheinlichkeit nicht an der Software. Daher empfehlen wir Ihnen Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals sorgfältig durchzulesen, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Sollten immer noch Schwierigkeiten auftreten, fragen Sie bitte Ihren Fachhändler um Rat, der gegebenenfalls das program umtauscht.

Customer Enquiries/Technical Support 01-886-5692
System 3 Software
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG



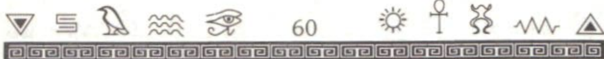
INTRODUZIONE

La System 3 Software ha aperto un nuovo capitolo nel software del tempo libero, sia per i personal che per gli home computer. Questo è stato possibile combinando insieme l'entusiasmante azione dinamica dell'arcade, una grafica mozzafiato e musiche originali eccitanti.

Con la nostra lunga esperienza dei bisogni dell'utenza, vogliamo portare al pubblico una serie di prodotti che, mentre continuano a fornire sempre nuovi traguardi nell'innovazione del disegno, costituiscono anche un ottimo acquisto per l'utente. Certi di essere riusciti ancora una volta nello scopo, siamo fieri di presentare questo nuovo gioco ...MYTH (MITO).

Questa pregnante avventura attraverso le ere mitologiche, ti pone nei panni dell'eroe che rimette in ordine la storia, fermando l'influsso malefico degli dei onnipotenti.

Ci auguriamo che il tuo divertimento sia pari alla nostra soddisfazione di aver creato questo gioco, e contiamo di proseguire su questa strada per molto tempo ancora....



LA STORIA

Le leggende sugli intrighi della magia e del mistero furono originate migliaia di anni fa, quando gli uomini credevano che Dei e Demoni mitologici forgiassero la vita del mondo. Si diceva che essi avessero imposto le loro regole nel gioco epico della vita, e che governassero il loro dominio con leggi ferree e stregonerie potenti, sconosciute ai poveri mortali. Il terrore di queste, aveva consentito agli Dei di plasmare un mondo tutto loro, simile ad un elaborato gioco di scacchi, con un destino preordinato per i loro soggetti.

La combinazione di tutti questi reggitori, aveva tenuto il mondo in equilibrio e posto le fondamenta della nostra storia.

Solo un mortale potrà tentare di cambiare le ere del tempo.

Un comune ragazzo è alla sua scrivania, completamente assorbito nella lettura di un articolo sulla Medusa, che sembra risuonare nella sua mente complessa; i terrificanti serpenti che si intrecciano sui capelli, lo sguardo agghiacciante dei suoi occhi neri, che trasforma uomini coraggiosi in blocchi di pietra. Il ragazzo sembra divertirsi con sufficienza alla lettura; il labbro superiore si arriccia in una smorfia di disprezzo, segnalando il disgusto per il modo rozzo e disinformato con cui viene trattato il suo soggetto preferito.

"Questo tipo è un cretino", mormora mentre getta la rivista nel cestino stracolmo. Questo è gonfio di disegni mitologici sgualciti e scarabocchiati, mal riusciti o non abbastanza espliciti su come una data favola si doveva ritorcere su chi la ignorava o su chi non ne aveva rispettato il ruolo essenziale nella strategia della vita.

Egli passava ore sfogliando libri e abbozzando teorie, così come le intendeva, credendo fermamente che la mitologia fosse verità,



credendo che tutto era stato detto per una ragione, credendo che Dei titanici osservavano ogni sua mossa e, anzi, ne eseguivano addirittura alcune, quasi ad assicurarsi che le previsioni si avverassero sul serio.

Questo ragazzo era totalmente fissato, cieco alle volte, verso la realtà quotidiana. Alle volte sconvolgeva gli insegnanti con la sua insistenza sui miti e su come questi fossero la sola storia degna di imparare, se si voleva fare in modo che il futuro andasse nella direzione giusta.

Forse poteva sembrare un pò confuso ai suoi insegnanti, anche un pò strano, ma tutti gli erano affezionati. Indossava i jeans giusti, portava le trainers giuste, frequentava le amicizie giuste e ballava la musica giusta. La sua spavalderia e presunzione attiravano l'ammirazione di tutte le più belle ragazze della scuola, e il suo disprezzo per coloro che non volevano dargli retta, lo metteva al riparo, procurandogli un seguito maggiore del capitano della squadra di calcio della scuola. Lui era la vita, un eroe per i più piccoli, una spina nel fianco degli insegnanti di storia, e una vera preoccupazione per i genitori, che ne avevano visto crescere l'ossessione da un interesse passeggero all'unico sostegno della sua vita. Con questa idea fissa nella testa si addormentava la notte, e passava i giorni come sotto un effetto ipnotico. Non vedeva mai l'ora di tornare a casa e immergersi nelle letture mitologiche, per disegnare i suoi personaggi preferiti e sognare estenuanti battaglie combattute nel tempo.

Se solo avesse saputo. Le voci di questa sua incrollabile fedeltà alla mitologia non si erano fermate nello spazio della scuola, dove erano il soggetto di interminabili discussioni nel refettorio, ma erano sorprendentemente arrivate anche in cielo.

Gli ultimi superstiti dei Titani buoni, gettavano da tempo una rete di speranze sul nostro pianeta, all'affannosa ricerca di un mortale coraggioso, astuto, e sopratutto dotato di fede incrollabile. Questi onnipotenti dittatori dell'universo, reprimendo il proprio orgoglio,



avevano finalmente capito che i loro modi di comandare venivano sempre più derisi. Esseri forti e sicuri, che avevano dominato i cieli, la terra e le acque, erano adesso ridotti al panico. Il dio malvagio Dameron si era proclamato capo, oscurando i cieli con la rabbia e arrossando i mari con il sangue degli Dei che avevano osato contrastarlo. Il cielo era diventato un bagno di sangue, la morte attendeva chi rifiutava di servire la storia nel modo da lui voluto, e il solido tempio di una volta era adesso scosso dalle fondamenta.

La legge ordinava che che gli Dei non potessero interferire direttamente con i destini della storia moderna, ma poiché il futuro del mondo risiedeva nel suo passato, modificando il passato, Dameron avrebbe conquistato il futuro distruggendo per sempre la vita dei mortali.

Un fuoco di incoraggiamento aveva avvolto le ere del tempo, quando essi riuscirono a trovare quello che cercavano, e la scoperta di un mortale di tale fede aveva portato un respiro di sollievo, anche se prematuro, nell'anima della nostra fiduciosa storia.

Essi gli sarebbero apparsi in sogno, provandone la moralità, convincendolo che la sua instancabile ricerca sulla mitologia sarebbe stata premiata con un incontro con gli Dei di cui sognava, con lotte con i demoni di cui scribacchiava su pezzi di carta, con la soluzione di enigmi sulla vita e sulla morte di antichi capi. Per questo, egli doveva affrontare i poteri contorti di Dameron e lottare in tutti gli angoli del tempo, correggendo gli errori del dio maligno e rimettendo in moto le ruote della storia nella direzione giusta.

Essi lo avrebbero trasportato attraverso tutte le ere mitologiche, compresi i tempi dei Romani, dei Greci, dei Vikinghi e degli Egizi. Poi avanti, verso la sfida più grande, che nessun mortale, eccetto lui, poteva nemmeno immaginare: il duello finale con Dameron. Il futuro del mondo è in ballo, e deve essere riportato alla sua tranquilla



normalità. Egli deve ricordare la sua arroganza, egli deve avere fede nelle profezie con cui aveva cercato di convincere gli altri.

Egli deve credere assolutamente che questa è il DIVENIRE DELLA STORIA!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Metti su il COMPUTER secondo le indicazioni del manuale. Assicurati che tutti i periferali non essenziali - come le cartucce, la stampante, ecc., siano STACCATI. In caso contrario, potrebbero verificarsi DIFFICOLTA' di caricamento.

1 Se usi il Commodore 64/128 con la versione cassetta.....

Allaccia il registratore e accendi il computer e il monitor/televisore. Gli utenti C128 devono, adesso, selezionare la modalità C64 digitando GO64 e premendo RETURN, poi Y, e poi ancora RETURN.

Inserisci la cassetta nel registratore, assicurandoti che sia completamente riavvolta.

Tieni schiacciati i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente. Poi premi PLAY sul registratore. Il gioco, adesso, viene caricato.

2 Se usi il Commodore 64/128 con la versione disco.....

Allaccia il drive al computer e accendilo unitamente al computer e al TV/monitor. Gli utenti C128 devono, adesso, selezionare la modalità C64 digitando GO64 e premendo RETURN, poi Y,



e poi ancora RETURN.

Inserisci il dischetto programma nel drive, con l'etichetta rivolta in alto. Adesso batti LOAD"*",8,1 e premi RETURN. Il gioco viene, adesso, caricato.

3 Se usi l'Amstrad CPC 464, 664, o 6128 con la versione cassetta.....

ACCENDI il computer e il TV/monitor.

Se il computer dispone di drive incorporato, devi allacciare un registratore compatibile al computer. Poi batti il simbolo I e premi contemporaneamente i tasti SHIFT e @.

Inserisci la cassetta nel registratore, assicurandoti che l'etichetta del Lato 1 sia rivolta in alto e che il nastro sia completamente riavvolto.

Premi contemporaneamente i tasti CTRL e INVIO piccolo, poi premi PLAY sul registratore. Il gioco, adesso, si carica.

4 Se usi l'Amstrad CPC 464, 664, o 6128 con la versione disco.....

Se il computer dispone di registratore incorporato, SPEGNI prima il computer, poi allaccia un drive compatibile. Adesso ACCENDI sia il drive che il computer. Poi batti ""disk e premi RETURN. Adesso il computer è pronto a caricare dati dal disco. Per ottenere il simbolo I, premi contemporaneamente i tasti SHIFT e @.

Inserisci il dischetto nel drive, con l'etichetta rivolta in alto. Batti RUN"DISC e poi premi INVIO.

5 Se usi lo Spectrum ZX, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2, con la versione cassetta.....

Allaccia il registratore allo Spectrum come indicato sul manuale.

Se usi un joystick, inserisci ADESSO l'interfaccia occorrente.

ACCENDI il TV/monitor, il registratore e il computer. Se adesso appare una videata menu, puoi selezionare con Basic 48K o 128K.

Inserisci la cassetta nel registratore, con l'etichetta del Lato 1 rivolta in alto, assicurandoti che il nastro sia completamente riavvolto.

Batti LOAD"" e poi premi INVIO. Adesso premi PLAY sul registratore. Il gioco, adesso, viene caricato.

6 Se usi Atari ST, Amiga o Spectrum +3 con la versione disco.....

Allaccia il drive al computer - se il computer dispone di drive incorporato, questo non occorre.

Inserisci il dischetto nel drive, con l'etichetta rivolta in alto. ACCENDI il TV/monitor, computer e drive.

Per gli utenti ST e Amiga, il gioco si carica automaticamente. Gli utenti Spectrum +3, devono premere RETURN e il gioco si carica automaticamente.

ISTRUZIONI PER CARICAMENTO MULTIPLO

MYTH è un gioco a caricamento multiplo. Ogni livello viene caricato mano a mano che completi quello precedente. Questo significa che, per ottenere un gioco continuo, DEVI lasciare la cassetta, o il dischetto, inserito per tutta la durata della sessione di gioco. Quando completi un livello, sullo schermo appaiono indicazioni su cosa devi fare.

Quando carichi le versioni cassetta, ti viene detto quando girare il nastro, riavvolgere e caricare il prossimo livello.

CONTROLLI TASTIERA

Per utenti C64, Amiga e Atari ST

Maggiore/minore (su . e ,)	-	gira tra icone nella finestra
BARRA	-	seleziona arma da finestra centr.
	-	per continuare con arma, premi a inizio di ogni livello.
P	-	pausa

Questi formati possono essere eseguiti solo con joystick.



PER UTENTI SPECTRUM E AMSTRAD

BARRA	-	gira e seleziona icone nella finestra
	-	premi di nuovo per tornare al gioco
Q	-	Sinistra
W	-	Destra
I	-	Su
J	-	Giù/saltello
O	-	Fuoco
H	-	Pausa

Se per qualcuno, questi tasti non sono adatti, all'inizio del gioco vi è un'opzione per definire i tasti.



MOVIMENTI BASE

Per utenti Commodore 64, Amiga e Atari ST



MOSSE COMBATTIMENTO

Per utenti Commodore 64, Amiga e Atari ST



NOTA: Le direzioni sono per quondo guardia destra. Per la sinistra, rovescia tutte le direzioni.

NOTA: Alcune armi devono essere manovrate con il bottone di fuoco in combinazione con I movimenti joystick.

MOVIMENTI BASE

Per utenti Spectrum e Amstrad

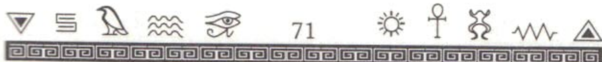


MOSSE DI COMBATTIMENTO

Per utenti Spectrum e Amstrad



NOTA: Raccogli icone andandoci sopra



SUGGERIMENTI

La prima cosa che devi imparare a PADRONEGGIARE sono i controlli JOYSTICK. Il gioco richiede un grosso intuito a causa di COMPLESSI MOVIMENTI che alcuni dei personaggi devono eseguire. Un alto livello di competenza nei controlli, pertanto, potenzia NOTEVOLMENTE la tua prestazione.

A causa dell'elemento di avventura, il secondo suggerimento è che tu prenda l'abitudine di REGISTRARE quello che succede in ogni videata. Questo ti permette di ottenere PUNTEGGI ELEVATI con ogni gioco ripetuto.

L'ultimo punto è di non prendere MAI tutto per SCONTATO. Alcune cose non sono affatto quello che sembrano. Sii curioso, ficcanaso, ecc. e analizza tutto.



DEFINIZIONE DELL'AREA DI SITUAZIONE

Per utenti Spectrum e Amstrad

AREA DI SITUAZIONE

SCORE (PUNTI)	AMOUNT (QUANTITA')	ENERGY (ENERGIA)
LIVES (VITE) (OGGETTI RACCOLTI)	COLLECTED ITEMS	TELEPORT ICONS (ICONE TELEPORTO)

VITE	-	Numero di vite (fino a sei)
PUNTI	-	Punteggio in corso
QUANTITA'	-	Indica quante volte può essere usato l'oggetto selezionato
OGGETTI	-	Indica quello che tieni in mano. BARRA per selezionare e Sinistra/Destra per muovere
ENERGIA	-	Indica la tua riserva di energia. Quando questa è bassa, l'omino pulsa a colori. Quando arriva a zero, perdi una vita e l'indicatore viene resettato al massimo.
TELEPORTO	-	Indica tutte quelle raccolte finora. Quando sono raccolte tutte, prendono a lampeggiare continuamente per dire che l'icona madre è sulla mappa.



Per utenti Commodore 64, Amiga e Atari ST

AREA DI SITUAZIONE

SCORE (PUNTI)	COLLECTED ITEMS (OGGETTI RACCOLTI)	ENERGY (ENERGIA)	LIVES (VITE)

PUNTI	-	Punteggio in corso
OGGETTI	-	Indica quello che hai raccolto. Con i tasti Maggiore e Minore puoi girare tra di essi. Con la Barra selezioni l'oggetto nella finestra di mezzo per l'uso.
ENERGIA	-	Indica il tuo livello di energia in forma di palline che cambiano colore mano a mano che consumi. Quando perdi una vita e il gioco riprende, viene resettato al massimo.
VITE	-	Appare in forma numerica (fino a nove)

Quelli che seguono, sono indizi su alcuni degli oggetti e pericoli che incontri nei tuoi viaggi, non nello stesso ordine in cui li devi trovare.

Nel vero spirito di tutte le avventure...NON TI ABBIAMO DETTO TUTTO...

INDIZI

Per utenti Spectrum e Amstrad

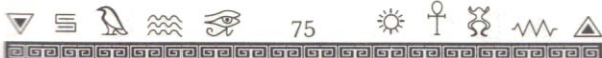
Raccogli tutte le TELEPORT ICONS (ICONE TELEPORTO) per scoprire la MASTER ICON (ICONA MADRE). Questa viene, quindi, usata sul TELEPORT PAD (PIATTAFORMA TELEPORTO) per ottenere dei risultati.

SCRIGNO fai tesoro di quello che trovi.

VASI rompi la monotonia e la tua ricerca sarà fruttuosa.

GEMME proprio quello che aveva prescritto il medico.

OGGETTO CUORE risparmia le forze e osserva i tuoi limiti.



COLOMBA sii volatile e provoca un gran sussurro!!

TESCHI un desiderio bruciante svela il diavolo in corpo.

MEDUSA taglia nella direzione giusta e apri gli occhi su tutto

TRIDENTE fai il guastafeste, due in pochi, tre in troppi.

SACCO mentre vai avanti, ricorda che hai dei diritti legali.

SAETTE tutto è troppo, risparmiane alcuni per quando piove.













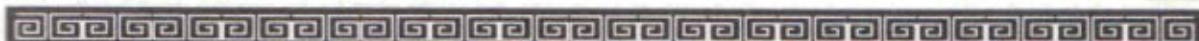
INDIZI

Per utenti Commodore 64, Amiga e Atari ST

SPADA	non fare storie con quello che hai per le mani.
FULMINI	non coninuare a pizzicarci sopra, falli verdi di invidia.
TRIDENTE	stana il demonio uccidendo lo scheletro, buttandone il teschio nel fuoco. Una volta stanato, uccidi il demonio con i fulmini raccolti. Questi sono scarsi, quindi usali bene. Il tridente può essere usato solo una volta, per cui stai attento!
NINFA	se chiama, avvicinati con cautela, dovresti uscirne più forte di prima.
SCUDO	messi i Greci in ginocchio, i loro idoli crollano a terra.



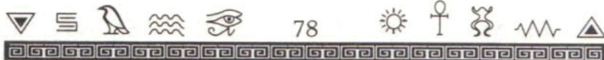
TRIDENTE fai il guastafeste, due in pochi, tre in troppi.

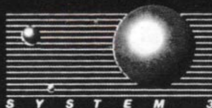
MEDUSA taglia nelle direzione giusta e apri gli occhi su tutto.

TIZZONE modificati di conseguenza e dagli una battuta.

CAPPELLINO
utile quando c'è la mamma, ma se lo sbagli, tut, tut, tut.

VASETTI A CALOTTA
se vuoi continuare, devi conservare l'ordine





System 3 Software Limited
Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middlesex HA5 2AG